**MINUTA DE FIN DE SPRINT**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 3 |
| Docente TDP | Juan Biondi |
| Fecha | 30/08/2018 |
| Sprint que se evalúa | 1 |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | Creamos el diseño del juego, junto con un diseño preliminar del diagrama UML, un pseudocodigo que describe la generación del mapa mediante el uso de archivos de texto, pseudocodigos para los movimientos tanto del jugador como los enemigos, creamos diagramas de interacción para el disparo de jugador, el del enemigo con arma, y el ataque del enemigo kamikaze, por último, pusimos en funcionamiento github. |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) | Ninguno |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) | Agregarle un atributo escudo al Jugador para mejorar la implementación de los power ups. Agregarle 2 clases nuevas para diferenciar el proyectil del aliado y del enemigo. |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) | Durante la realización del cierre de sprint Juan nos dijo que vayamos pensando como interactúa una entidad al recibir un impacto, de esto y lo que nos dijo en la clase siguiente, pensamos que las entidades tengan dos métodos, impactar y recibir Impacto, usando estos dos métodos vamos a intentar solucionar el problema de saber quién impacta con quien evitando el uso de isInstanceOf |